

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan, turut serta membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Berkembangnya pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan dapat menghasilkan pembaharuan yang lebih baik. Dengan adanya teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang telah ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, audio, video dan juga animasi sebagai informasi yang disajikan, dimana informasi yang dihasilkan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi, dan lain-lain. Khususnya untuk bidang pemasaran, multimedia merupakan salah satu media pendukung yang sangat penting dalam penyampaian informasinya.

PT. Mondrian merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang garment *manufacture* yang dalam hal ini sangat memerlukan informasi sebagai sarana promosi. Dalam hal ini kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat

berperan, hal ini dikarenakan informasi mempunyai peranan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia.

Pada era ini apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu harus diimbangi dengan adaptasi manusia sebagai pengguna (*user*). Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai penunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang saat ini berkembang akan mampu memberikan sebuah solusi informasi secara tepat, jelas dan akurat. Teknologi informasi yang dimaksudkan adalah multimedia. Dimana multimedia merupakan salah satu hal yang paling sering digunakan pada dunia komputer saat ini. Dengan multimedia memungkinkan para pengguna komputer (*user*) untuk menghasilkan sebuah karya dalam bentuk yang lebih menarik dan diminati dari pada media tabel dan grafik. Oleh karena itu, banyak perusahaan-perusahaan maupun instansi pemerintah atau swasta yang menggunakan multimedia untuk memajukan perusahaan atau instansi.

Salah satu penerapan aplikasi multimedia adalah dengan memvisualisasikan company profile untuk sebuah perusahaan yang bergerak dibidang garment *manufacture*. Melalui penerapan hasil rancangan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi kalangan umum untuk lebih

mengerti tentang profile sebuah perusahaan yang bergerak dibidang garment *manufacture*.

Dari uraian diatas kami selaku penulis sepakat untuk memberi judul “**COMPANY PROFILE PT. MONDRIAN KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA**” pada tugas akhir ini.

1.2 Rumusan Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan, semakin banyak perusahaan-perusahaan atau instansi pemerintah ataupun swasta yang menggunakan teknologi informasi khususnya multimedia. Hal ini semakin memperbesar persaingan yang ada yaitu

1. Bagaimana PT. Mondrian mempromosikan perusahaannya ?
2. Bagaimana merancang company profile yang menarik dan interaktif sebagai perlengkapan media promosi PT. Mondrian Klaten?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penulisan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan awal, maka diperlukan adanya batasan-batasan tertentu sehingga ruang lingkup penulisan menjadi jelas yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun aplikasi multimedia, khususnya dalam bidang pemasaran dan promosi suatu perusahaan yang didalamnya berkaitan erat dengan informasi mengenai PT. Mondrian Klaten yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan tentang sejarah, visi, misi, dan pemasaran produknya.

Pada tahap pengolahan data dalam pembuatan aplikasi multimedia ini dibutuhkan beberapa software-software editing audio, visual dan perangkaian animasi diantaranya *Macromedia Director MX*, *Adobe Photosop CS2*, *Corel Draw 12*, dan *Adobe Audition*.

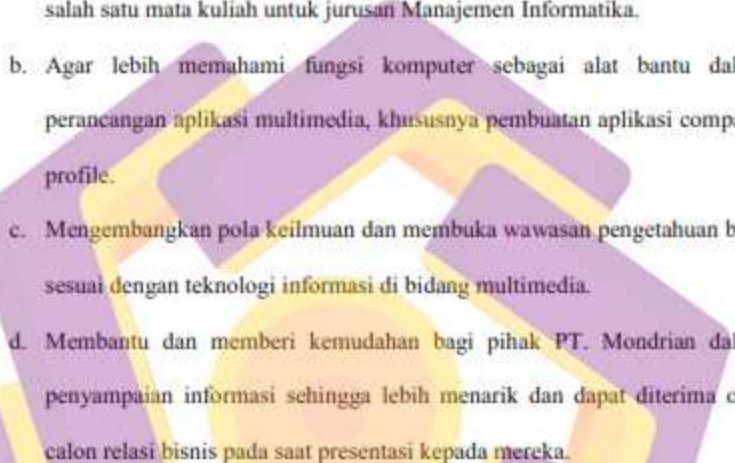
Hasil akhir dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif tersebut dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai persyaratan kelulusan dalam menyelesaikan pendidikan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah

- a. Mengaplikasikan teori-teori yang jelas, diproses selama dibangku perkuliahan, khususnya dalam bidang aplikasi database yang merupakan salah satu mata kuliah untuk jurusan Manajemen Informatika.
 - b. Agar lebih memahami fungsi komputer sebagai alat bantu dalam perancangan aplikasi multimedia, khususnya pembuatan aplikasi company profile.
 - c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
 - d. Membantu dan memberi kemudahan bagi pihak PT. Mondrian dalam penyampaian informasi sehingga lebih menarik dan dapat diterima oleh calon relasi bisnis pada saat presentasi kepada mereka.
- 

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pengumpulan data-data sebagai sumber untuk menyusun Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode antara lain:

a. Metode Interview

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan obyek penelitian.

b. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas ditempat obyek penelitian.

c. Metode Literatur

Informasi yang di dapat dari literatur-literatur yang ada baik berupa foto-foto dan brosur.

d. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur dengan hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, supaya lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang penjelasan tentang pengertian company profile, sejarah multimedia, pengertian multimedia, unsur-unsur Multimedia, Struktur Aplikasi Multimedia, Langkah dalam pengembangan aplikasi multimedia, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang gambaran umum, sejarah singkat berdirinya instansi, lokasi penelitian tugas akhir, visi dan misi sampai dengan pemasaran produk.

Bab IV Pembahasan

Bab ini memberikan penjelasan-penjelasan tentang pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat, yaitu tentang informasi pada PT. Mondrian Klaten, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan penutup dari laporan Tugas Akhir yang terdiri dari kesimpulan dan saran

Lampiran

1.8 Rencana Penelitian

Secara lengkap rencana kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	Bulan	Maret 2010	April 2010	Mei 2010	Juni 2010
Survey					
Observasi					
Identifikasi					
Rumusan Masalah					
Pembuatan Laporan					
Rancangan Sistem					
Pembuatan Aplikasi					